

CHRONIQUES OUBLIÉES GALACTIQUES



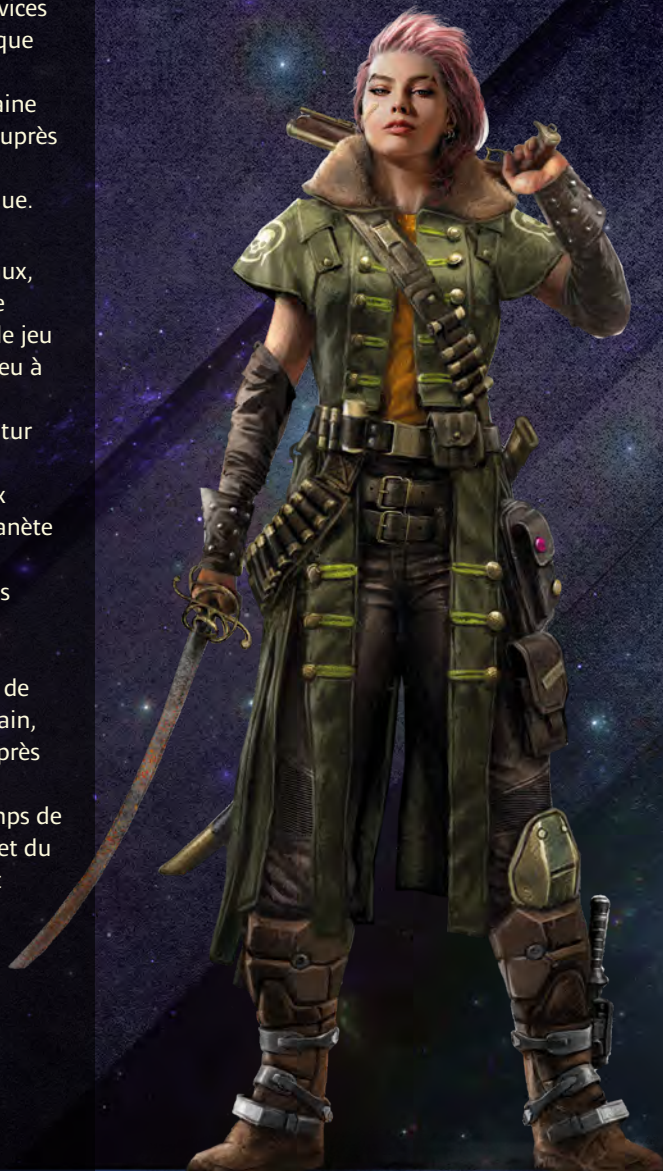
LIVRE DE RÈGLES

AUX CONFINS DE LA GALAXIE...

Chroniques Oubliées™ Galactiques est un jeu de rôle de science-fiction qui s'adresse à la fois aux novices et aux routards de ce loisir. En effet, sa mécanique ludique basée sur l'OGL 3.5 a été conçue pour être simple d'accès mais complète. En une dizaine d'années d'existence, le jeu a fait ses preuves auprès de milliers de joueurs dans sa version *fantasy* ; découvrez-le à présent dans sa version galactique.

Avec *Chroniques Oubliées™ Galactiques (COG)*, parcourez la galaxie à bord de vaisseaux spatiaux, explorez de nouveaux mondes et rencontrez de nouvelles espèces intelligentes. Trois époques de jeu vous sont proposées, permettant d'adapter le jeu à votre style de SF préféré :

- La *hard science*, très réaliste, correspond au futur proche, durant lequel les lois de la physique classique s'appliquent encore, et les vaisseaux mettent des temps infinis à voyager d'une planète à l'autre.
- Avec le *space opera*, vous parcourez un univers hétéroclite peuplé d'extra-terrestres étranges, dans lequel les limites des lois de la physique ont été repoussées, permettant la découverte de technologies fantastiques. Dans ce futur lointain, l'espèce humaine est menacée d'extinction après avoir causé d'immenses catastrophes.
- Une période intermédiaire correspond au temps de la colonisation de la galaxie par les humains et du premier contact avec les extra-terrestres. C'est une époque d'exploration de vastes espaces inconnus et de découvertes, alors que les lois de la physique classique s'imposent toujours.



black-book-editions.fr

CHRONIQUES
OUBLIÉES
GALACTIQUES

**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

**3.5-OG
COMPATIBLE**

BBECOG01R

SOMMAIRE

Avant-propos	5	Le MJ de science-fiction	70	Actions habituelles	103
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	6	La science (comme moteur d'intrigue)	70	Les dangers de l'espace	104
RÈGLES DE BASE	8	La fiction	72	PSIS	110
Création simplifiée de personnage	10	Les univers de <i>Chroniques Oubliées Galactiques</i>	74	Règles	112
1. Espèce	10	Quelques mots sur le consentement	76	Nouveaux profils	112
2. Caractéristiques	10	Les dangers	76	Nouvelles actions spéciales	112
3. Profil	11	Les méthodes	76	Équipement psychique	113
4. Valeurs chiffrées	12	Pour aller plus loin	77	Option : pouvoirs dissociés	113
5. Équipement	13	RÈGLES AVANÇÉES	78	Option : egofeedback	113
6. Touche finale	15	Création détaillée de personnage	80	Option : les matrices psi	114
Bases du système de jeu	16	1. Points de création	80	Option : instabilité psychique	115
Les actions	16	2. Espèce	80	Voies psychiques	116
Résolution d'un test simple	17	3. Caractéristiques	80	Voie de la biokinésie	116
Résultats particuliers	19	4. Définition du profil	81	Voie de la chronokinésie	116
Tests complexes	19	5. Choix des capacités	82	Voie de la clairvoyance	117
Points de chance	20	6. Équipement	82	Voie de la cosmokinésie	118
Principe fondamental	21	7. Choix d'un trait	83	Voie de l'électrokinésie	118
Système de combat	22	8. Dé de vie et points de vie	83	Voie de la quantakinésie	120
Principes de base	22	9. Seuil de blessure	83	Voie de la photokinésie	120
Blessures et récupération	24	10. Initiative	83	Voie de la psychokinésie	121
Actions spéciales	26	11. Défenses	83	Voie de la psychomachie	121
Expérience et niveaux	28	12. Attaques	84	Voie de la télépathie	122
Rythme de progression	28	13. Dommages	84	SPACE PUNK	124
Accéder au niveau supérieur	28	14. Relations	84	Personnages augmentés	126
Équipement	29	15. Points de chance	86	Biotechnologie	126
Accès à l'équipement	29	16. Touche finale	86	Chimie	126
Armes personnelles	29	Traits	87	Cybernétique	126
Protections	34	Traits de caractère	87	Hybridation génétique	127
Équipement divers et services	35	Avantages	88	Transhumanité	127
Réparation des armes et armures	36	Résolution		Règles	128
Voies	39	et partage d'autorité narrative	90	Implants	128
Catégories de voies	39	Le jeton d'autorité	90	Transhumanité émergente	130
Utiliser les voies	39	Moduler les résultats	90	Stimulants	131
Voies d'espèce	40	Localisation et gestion des blessures	93	Option : coût des augmentations	134
Voies culturelles	46	Seuil de blessure renforcé	93	Voies d'augmentation	135
Voies de savoir-faire	50	Localisation des coups	93	Voie du bioorg	135
DEVENIR MJ	58	Guérison et soins médicaux	94	Voie du cyborg	135
Par où commencer ?	60	États préjudiciables avancés	95	Voie de l'hybride	135
Avant la première partie	60	Gestion de l'équipement	96	Voie de la panacée	137
Votre premier scénario	62	Niveau de vie	96	Voie du posthumain (émergent)	137
Après la première partie	65	Marchandage	97	Option : transhumanité ubiquiste	138
Concevoir ses scénarios	66	Fabriquer son propre équipement	98	Le corps et l'esprit	138
Situation et enjeux	66	Règles additionnelles	100	Coût et attributs des coquilles	138
Les obstacles	66	Mesure chiffrée de l'expérience	100	Option : aléas	139
Impliquer les PJ	67	Modificateurs de compétence améliorés	100	SYNTHÉTIQUES	140
L'intrigue	67	Gestion du stress et de la peur	100	Nouvelles règles	142
Structure et déroulement	67	Initiative	101	Santé	142
Éléments dynamiques	69	Prendre 10 ou 20	103	Drones	142
La rédaction	69				

Personnages	144	Exosquelettes civils	198	Despotisme/impérialisme/théocratie	250
Personnages synthétiques	144	Armures de combat	198	Oligarchie/technocratie	250
Créer un robot	144	Mechas légers	199	Diaspora	250
Créer un androïde	145	Mechas moyens	199	Construire une voie d'espèce	251
Voies d'espèce	146	Mechas lourds	201	Voies génériques d'espèce	251
Les intelligences artificielles (I.A.)	147			Génération aléatoire d'un xénomorphe	259
Origine	147	SOLEILS LOINTAINS	202	Apparence	259
Motivations	148	Notions de base	204	Culture et comportement	259
Cycle de vie	148	Unités de mesure astronomiques	204	Particularités	260
Voie de l'I.A.	148	Cycle de vie des étoiles	206		
		Concentration d'étoiles	208		
VAISSEAUX SPATIAUX	150	Catégories d'étoiles	208		
Règles de base	152	Milieu interstellaire	214		
Définition d'un vaisseau	152	Planètes et systèmes stellaires	214	CRÉATURES	
Postes de combat	153			ET RENCONTRES	262
Autres données techniques	154	Mise en scène	216	Difficulté d'une rencontre	264
Combats spatiaux	155	Phénomènes astronomiques	216	Niveau de créature (NC)	264
Créer des vaisseaux	158	Gestion des distances et du temps	218	Utiliser les créatures de	
Choix de la taille	158	Planètes extraterrestres	220	<i>CO Contemporain</i>	264
Répartition des caractéristiques	159	Tables de génération aléatoire	226	Utiliser les créatures de <i>CO Fantasy</i>	265
Configuration des postes de combat	159	1. Génération de l'étoile	226	Profil technique des créatures	265
Niveau technologique	160	2. Génération du système planétaire	229	Taille	265
Équiper le vaisseau	160	3. Génération d'une planète tellurique	232	Caractéristi-ques	266
Détermination du NC d'un vaisseau	165	4. Génération d'une planète		Concevoir de nouvelles créatures	267
Réparer ou modifier un vaisseau	166	neptunienne	236	Le cas des PNJ	268
Temps de travail	166	5. Génération d'une planète jovienne	240	Gabaris	268
Installer ou enlever un système	166	6. Génération d'un champ d'astéroïdes	241	Capacités	269
Récupérer les points de structure	167			Galerie de rencontres	274
Modifier un vaisseau	167	XÉNOMORPHES	242	Aventuriers	274
Règles optionnelles	168	La vie et l'intelligence	244	Combattants	275
Avaries	168	De l'origine des espèces...	244	Criminels	277
Escadrons	171	Communication	244	Figurants	278
Ressources	172	Survie	244	Psychiques	279
Exemples de vaisseau	174	Sapience	245	Synthétiques	280
Vaisseau civils	174	Ingénierie	245	Créatures	281
Chasseurs	176	Caractéristiques physiques	246	Animaux	281
Vaisseaux de guerre	177	Planète d'origine	246	Xénocréatures	285
Caractéristiques d'équipage	179	Règne	246		
		Apparence	247	AVENTURES	290
		Niveau technologique	247	Une mission de routine	292
		Type 0	247	Espace mort	296
		Type I	247		
MECHAS	184	Type II	247	ANNEXES	300
Règles de base	186	Type III	247	Annexe A :	
Définition d'un mecha	186	Culture	248	index des voies et capacités	302
Combats de mechas	189	Diversifiée	248	Annexe B : index des options	304
Nouvelle voie : voie du mechnaute	192	Érudite	248	Annexe C : jouer avec des	
Créer des mechas	193	Marchande	248	compétences	305
Choix de la taille	193	Militaire	249	Annexe D : jouer avec	
Répartition des caractéristiques	193	Mystique	249	scores et Mod.	306
Niveau technologique	193	Technologique	249	Annexe E : notes de conception	307
Équiper le mecha	194	Système politique	250	Feuille de personnage	310
Détermination du NC d'un mecha	197	Démocratie/république	250	Feuille de vaisseau	312
Réparer ou modifier un mecha	197				
Exemples de mechas	198				

CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle
Responsable d'édition : Thomas Berjoan & Marc Sautriot

Responsable de la gamme : Thomas Robert

Auteurs : Thomas Robert et Laurent Bernasconi

Textes complémentaires : Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, Vincent Chenudet, Étienne Dragon, Sébastien Lacour, Florian Turchet

Playtests : Sylvain Barthomeuf, Cédric Beaufay, Grégory Collin, Stéphane Devouard, Laurent Dhesse, Julien Gaillet, Coraline Grollemund, Alan Prevostat, Benjamin Pruvost, Roland Scaron, David Strebler, Cyril Veneziano Broccia et toutes les personnes de leurs groupes de jeu (réel ou virtuel)

Règles originales de Chroniques Oubliées : David Burckle et Damien Coltice

Règles originales de Chroniques Oubliées Contemporain : Laurent Bernasconi et Thomas Robert

Relecture : Pierre-Olivier Cervesi

Illustration de couverture : Simon Labrousse

Illustrations intérieures : Simon Labrousse, Igor Klymenko

Illustrations NASA, ESA, CSA, STScI : Joseph DePasquale, Alyssa Pagan, Webb ERO Production Team, Joseph Olmsted, Dani Player, Leah Hustak, Luis Calçada (ESO), Tim Pyle (Caltech), Melissa Weiss (CXC), Greg T. Bacon, Antonella Nota, Hubble Heritage Project (STScI, AURA), Westerlund 2 Science Team

Design : Coline Mergen & Romano Garnier

Maquette : Romano Garnier

L'équipe de Black Book Éditions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoin, Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Nicolas Ferracci, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Éditions,
12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE
www.black-book-editions.fr
Dépôt légal : décembre 2022
Imprimé en UE

ISBN (HS Casus Belli) : 978-2-38227-379-1
ISBN (Deluxe) : 978-2-38227-387-6
ISBN (Collector) : 978-2-38227-386-9
ISBN (PDF) : 978-2-38227-380-7
© Black Book Éditions, 2022

Chroniques oubliées galactiques est une marque déposée par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'Identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les voies et capacités, les profils, les règles (exemple : magie, gestion de domaine etc), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD). Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

DÉDICACE DE THOMAS ROBERT

À ma mère, qui m'a appris le courage et la ténacité, ainsi qu'à apprécier les nuits passées à regarder l'orage ou les étoiles filantes.

À mon père, qui m'a appris la droiture et la valeur du travail bien fait, et à qui j'ai « emprunté » mon premier livre de science-fiction (*Marée stellaire*, de David Brin).

À tous les parents qui cultivent l'imagination de leurs enfants.

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans *Chroniques Oubliées Galactiques* (COG), un **jeu de rôle** qui vous propose d'incarner des personnages imaginaires dans un monde futuriste et de leur inventer des aventures hautes en couleurs mêlant merveilles technologiques, exploration spatiale, sociétés futuristes et réflexions sur la nature de l'humain. Même si un univers spécifique transparaît dans ces lignes, ce jeu a pour but de vous permettre de vous évader dans une multitude d'univers couvrant de nombreuses facettes de la science-fiction. Les possibilités sont infinies.

Chroniques Oubliées est à l'origine un système de jeu développé par David Burckle et Damien Coltice dans un contexte *fantasy*. Une boîte à outils dérivée de l'OGL, le noyau de base des règles de la troisième édition révisée du plus vieux et connu des jeux de rôle. Notamment pensé pour la découverte et présenté dans une boîte pleine d'accessoires et d'aides de jeu, *Chroniques Oubliées* a connu un tel succès qu'une véritable gamme s'est construite avec livre des règles, campagnes et suppléments, développés en grande partie par l'auteur principal de la gamme, Laurent « Kegron » Bernasconi. Cette gamme se décline désormais en une version contemporaine, peaufinée par ses soins.

Suite logique, *COG* est apparu à la fin de l'année 2015 dans les pages de quelques numéros du magazine *Casus Belli*. Écrit par Thomas Robert, l'un des membres de la rédaction, il manifeste la volonté de donner la possibilité de jouer dans d'autres genres sans avoir à s'investir dans un nouveau système de jeu. Au seul objectif de proposer un jeu de découverte s'est en effet depuis longtemps ajouté le désir de fournir une boîte à outils complète permettant aux MJ d'expérimenter, de créer et d'adapter le jeu à leurs envies.

Cet ouvrage n'est pas une simple compilation. En plus de rassembler le matériel déjà paru, il précise, corrige et développe ce matériel afin de vous fournir un jeu et un univers complets qui vous accompagneront pour de longues heures de jeu dans ces univers futuristes. Il ouvre aussi la porte à certains membres de la communauté *Chroniques Oubliées*, qui ont dès le début proposé du matériel et contribué au succès du jeu.

Prenez place, nous partons pour l'espace !

Toute l'équipe Casus Belli/BBE

SI VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LE JEU DE RÔLE

... ou avez déjà assisté à une partie, vous pouvez directement vous diriger vers les explications de règles à la page 10.

SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS LE JEU DE RÔLE

... et n'avez jamais assisté à une partie, nous vous conseillons de lire attentivement la double page suivante qui explique les grands principes du jeu de rôle.

Toutefois, rien ne remplace l'expérience directe d'une partie. Sachez que de nombreuses parties de jeu de rôle sont visibles sur Internet, qu'il s'agisse de parties filmées autour d'une table réelle ou virtuelle. Nous vous invitons à consulter la page « *Découvrir le jeu de rôle* » du site Internet de *Black Book Éditions* et du magazine *Casus Belli* pour en apprendre davantage.



CRÉATION SIMPLIFIÉE DE PERSONNAGE

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit créer son personnage (ou PJ) en collaboration avec le meneur de jeu (ou MJ). Vous trouverez une **feuille de personnage** à la fin de ces règles. Cette feuille est aussi disponible en téléchargement gratuit sur le site de Black Book Éditions : www.black-book-editions.fr.

Les règles de création qui suivent ont été volontairement simplifiées afin de créer aussi rapidement que possible votre alter ego. Elles font certains choix à la place du joueur dans le but de raccourcir le temps nécessaire avant de se lancer dans une première partie. Dans le chapitre 3, « Règles avancées », page 80, vous trouverez une procédure plus complète et détaillée, à utiliser si vous avez déjà une certaine connaissance du système de *Chroniques Oubliées*.

Cette procédure simplifiée comporte six étapes.

1. ESPÈCE

Il vous faut tout d'abord choisir l'espèce de votre personnage, parmi celles disponibles dans votre univers de jeu. **Vous disposez automatiquement de la capacité de rang 1 de la voie correspondante.**

Dans cette procédure simplifiée, on suppose que tous les PJ sont humains (une espèce qui a des chances d'être présente quel que soit l'univers). Le premier rang de la *voie des humains* (page 41) accorde un point de chance supplémentaire au personnage.

Exemple : nous allons illustrer l'ensemble de cette procédure par un exemple de création de personnage : *Désiré Lachance, un contrebandier qui explore les sections endommagées de la station Omega afin d'y récupérer artefacts et matériel pour les revendre et permettre à une petite communauté humaine de survivre sur l'un des fragments de la station flottant en orbite et encore habitable.*

2. CARACTÉRISTIQUES

Le personnage est défini par six caractéristiques, dont les scores s'échelonnent habituellement de -2 à +4. Les scores négatifs indiquent des caractéristiques

très faibles, un score de 0 correspond à la moyenne. Un score positif indique un avantage inné ou acquis à force d'entraînement : +1 ou +2 pour une excellente caractéristique, +4 pour une aptitude quasiment surhumaine.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire. Privilégiez la Force si vous souhaitez un personnage intimidant, doué pour se déplacer en combinaison spatiale ou le combat au corps à corps.
- La **Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse. À privilégier pour les personnages doués pour le tir, la discrétion ou le pilotage.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance. À privilégier pour des personnages résistants et capables d'encaisser plus de dégâts.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement. Privilégiez l'Intelligence pour des personnages doués avec la technologie ou dotés d'une forte érudition.
- La **Perception (PER)** représente l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition. À privilégier pour des personnages dotés d'un solide sens de l'observation ou débrouillards dans les milieux sauvages.
- Le **Charisme (CHA)** traduit une forte personnalité, la force de persuasion, mais aussi la volonté. Privilégiez le Charisme pour un personnage sociable et à son aise dans les relations interpersonnelles, ou bien quelqu'un de particulièrement chanceux.

Pour créer un personnage, choisissez l'une des trois séries de scores suivantes. Répartissez les six modificateurs de la série choisie dans les différentes caractéristiques.

CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

TYPE DE PERSONNAGE	CARACTÉRISTIQUES
Polyvalent	+2, +2, +1, +1, +1, +0
Expert	+3, +2, +1, +1, +0, -1
Spécialiste	+4, +3, +1, +0, -1, -2

Exemple : *Désiré est un bon pilote (ce qui nécessite une bonne DEX et une INT correcte). C'est aussi*

BASES DU SYSTÈME DE JEU

L'IMPORTANCE DES RÈGLES

Avant la partie, il vous faut avoir une discussion entre MJ et joueurs et vous accorder sur l'importance que vous accorderez aux règles. Certains groupes ont l'habitude de « tricher » un peu avec le système en partant du principe que le récit et le plaisir des joueurs passent avant tout. D'autres, au contraire, estiment que les règles doivent être suivies à la lettre même si elles amènent des conséquences graves (comme la perte d'un personnage).

Chroniques Oubliées Galactiques permet toutes sortes d'approches tout en fournissant des outils pour moduler les effets des règles. À vous de vous entendre sur celle qui sied le mieux à votre table.

PARTAGER L'AUTORITÉ

Le système de *Chroniques Oubliées Galactiques* confère par défaut une certaine autorité narrative au MJ, qui interprète les réussites et les échecs lors des tests. En quelque sorte, dans cette approche, le MJ est garant de la cohérence du récit. C'est lui qui a le dernier mot. Toutefois, vous trouverez une proposition pour une autre approche, plus participative, dans le chapitre 3, « Règles avancées », page 90.

Parfois, au cours du récit commun, l'issue d'une action ou d'une décision de la part des personnages n'est pas évidente. C'est là qu'entre en scène le système de jeu. Ces règles permettent de déterminer de manière impartiale le succès ou l'échec des actions entreprises et de faire avancer le récit dans une direction ou une autre.

LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, deux cas de figure se présentent :

- si l'action n'a aucune chance de réussir ou d'échouer, ou que le MJ estime que la réussite de l'entreprise n'est qu'une question de temps, il peut décider arbitrairement du résultat et poursuivre la description de la scène;
- si le résultat de l'action est incertain, par exemple parce que le temps est limité ou à cause du stress auquel est soumis le personnage, alors un **test** est nécessaire.

QUAND EFFECTUER UN TEST ?

À chaque fois qu'un personnage entreprend **une action importante pour le récit** et dont la réussite ou l'échec n'est pas automatique, il faut faire un test basé sur l'une des caractéristiques du personnage. En cas de doute, c'est le MJ qui décide de la caractéristique la plus appropriée à la situation.

Exemple : *Quill pénètre dans un ancien temple d'une planète oubliée qui contient un artefact qu'il recherche. L'artefact se trouve en hauteur sur un pilier. D'autres piliers sont présents dans la pièce, formant comme*

*une sorte d'escalier, avec une dizaine de marches séparées d'environ un mètre. Grimper sur le premier pilier, haut d'environ 50 centimètres, ne pose aucun problème et le MJ ne demande pas de test. Quill saute sur le deuxième pilier sans effort (et sans test). Quill s'aperçoit alors que le pilier qu'il vient de quitter est en train de s'enfoncer dans le sol. Celui sur lequel il se trouve commence lui aussi à trembler. Le temps devient résolument un facteur, ainsi que la hauteur à laquelle se trouvent les piliers suivants. Quill va devoir réussir quelques tests de **Dextérité** pour s'en sortir sans encombre et atteindre l'artefact convoité.*

Certaines actions sont si triviales qu'elles ne peuvent échouer, d'autres encore sont tout simplement impossibles et vouées à l'échec. Dans ces cas-là, il n'est pas nécessaire d'effectuer un test et l'on peut tout simplement continuer le récit.

Exemple : *Holden est retenu dans une cellule de prison en métal avec une barrière d'énergie à l'entrée. Même s'il commence à se jeter contre les murs, il n'y a aucune chance qu'il en vienne à bout. Le MJ décide donc simplement que Holden est bon pour un gros mal de crâne avant de passer à la suite.*

QUI EFFECTUE LE TEST ?

En règle générale, chaque joueur résout les tests de son personnage et le MJ les tests pour les PNJ et créatures.

Exemple : Cotyar est en train d'interroger un espion présumé. Il doit absolument dénicher la localisation du vaisseau de son employeur, caché quelque part dans la ceinture d'astéroïdes. Le personnage dispose du rang 2 dans la voie du discours et du rang 4 dans la voie de l'investigation. Les deux voies s'appliquent clairement dans le contexte et le bonus de compétence dont bénéficie Cotyar est donc de +4.

MODIFICATEURS DE SITUATION

L'échec ou la réussite d'une action ne dépend pas toujours des seules aptitudes du personnage. Parfois, ces dernières bénéficient de conditions favorables ou souffrent de conditions défavorables. Lors d'un test, c'est le rôle du MJ de définir si le personnage est affecté par de tels modificateurs de situation. Ce modificateur est ajouté (ou retranché) au résultat avant de déterminer la réussite de l'action.

Si plusieurs modificateurs de situation (positifs et/ou négatifs) pourraient s'appliquer, ils ne se cumulent pas. **Seul le modificateur de situation le plus défavorable est pris en compte.**

MODIFICATEURS DE SITUATION

Situation très défavorable	-5
Situation gênante	-2
Situation normale	0
Situation légèrement avantageuse	+2
Situation très avantageuse	+5

Exemple : Bobbie est en train de forcer la serrure électronique d'une écrouille pour pénétrer dans une base secrète sur une planète éloignée dépourvue d'atmosphère. Sa combinaison de combat n'est pas optimale pour ce genre de travail de précision, elle souffre donc d'un malus de situation de -2. Si en plus sa réserve d'oxygène était épuisée, alors le MJ pourrait décider que la situation est assez alarmante pour mériter un malus de -5, qui remplacerait le malus précédent.

MODIFICATEURS DE MATÉRIEL

Les modificateurs de matériel concernent des moyens artificiels (implants, drogues, exosquelettes ou autres équipements) permettant d'améliorer les performances du personnage. Ils sont généralement positifs et traduisent un avantage offert par le matériel utilisé ou une augmentation. Toutefois, exceptionnellement, un MJ peut imposer un modificateur de matériel négatif si un PJ est contraint d'utiliser un équipement défaillant.





En cas d'échec critique lors de la réparation d'une arme plasmique, la chambre de plasma explose pendant la tentative, infligeant 2d8 DM à toute personne présente dans un rayon de 2 mètres.

ARMURES

Une armure dont la RD a été réduite à 0 ou moins est définitivement hors d'usage. Elle n'offre plus ni de réduction de dommages ni de bonus à la DEF. Seule la pénalité aux tests de DEX et à l'Init. reste valable.

Une armure dont la RD a été réduite mais sans atteindre 0 peut être réparée par un personnage disposant de la capacité adéquate. Le temps de réparation est d'une heure par point de RD à restaurer. Le ND du test d'INT (réparation) est de 10. Un test réussi restaure 1 point de RD, une réussite critique 2 points. Un échec

critique prévient toute nouvelle tentative de réparation : l'armure est irrémédiablement endommagée.

Exemple : tenter de réparer une armure partielle dont la RD a été réduite à 1 (au lieu de 5 habituellement) est donc une tâche qui dure 4 heures. Si le personnage obtient 22 (une réussite critique), il réparera partiellement l'armure dont la RD devient 3. Sa tentative suivante de réparation dure 2 heures.

Réparer une combinaison perforée demande un test d'INT (réparation) de ND 15 et demande environ une heure de travail. En cas d'échec, la combinaison devient inutilisable. En cas d'échec critique, la combinaison semble réparée mais la réparation s'avérera défectueuse lors de la prochaine sortie dans l'espace...

CONSTRUIRE DE NOUVELLES ESPÈCES

La voie d'espèce des libilis est identique à la voie générique des reptiloïdes (voir chapitre 10, « Xénomorphes », page 257). C'est la manière la plus simple de créer rapidement une voie de xénomorphe, si l'espèce est proche de l'archétype.

VOIE DES LIBILIS (ANGUIS SAPIENS)

Les libilis sont une espèce de bipèdes sauriens provenant d'une planète relativement similaire à la période tertiaire du crétacé. La planète est en orbite autour de l'étoile double Eta Carinae, dans le bras de Carina. Toutefois, contrairement aux sauriens terrestres, où la bataille évolutive s'est jouée en partie sur la taille, les libilis ont été l'espèce dominante grâce à leur intelligence.



Les conditions de vie sur leur système d'origine et la probabilité d'une explosion prochaine (à l'échelle astronomique) en supernova les ont poussés à développer une technologie spatiale performante et à coloniser plusieurs autres planètes, jusqu'à leur arrivée à Omega.

Mode de communication : langage articulé et phéromones.

Niveau technologique : type II.

Culture : militaire.

Système politique : despotisme (la caste militaire a le pouvoir et son représentant est désigné par un conseil des amiraux).

Gravité : forte.

1. Thermosensible : par le biais de son odorat et de capteurs dédiés, le personnage est capable de visualiser son environnement immédiat, même dans l'obscurité la plus totale. Il ne peut jamais subir de malus de situation en raison de l'obscurité.

2. Deuxième peau : les libilis présentent un derme et un épiderme plus solides que la peau humaine. Ces écailles leur fournissent une protection naturelle équivalente à une RD de 1, qui se cumule avec d'éventuelles armures. De plus, le métabolisme particulier des libilis leur permet de bien mieux résister aux dommages. Une fois par session, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, il peut décider d'annuler cette blessure. Le membre ou la partie du corps touchée est alors abandonnée et se régénère en 1d6 heures.

3. Venin (M) : le personnage est capable de sécréter un venin ou un poison dangereux pour n'importe quel représentant d'une autre espèce organique. Appliqué sur une arme

CONSTRUIRE DE NOUVELLES ESPÈCES

Les tymbri sont une version plus évoluée du mélange entre plusieurs voies. Ici, on combine une voie générique d'espèce (voir chapitre 10, « Xénomorphes », page 251) et des capacités de plusieurs voies psychiques (voir chapitre 4, « Les psis », page 116). Les MJ plus expérimentés sauront aussi piocher des capacités dans d'autres incarnations de *Chroniques Oubliées* ou inventer de nouvelles capacités.

RENTE (BIS)

Si vous utilisez les crédits plutôt que la règle du niveau de vie, employez la version suivante de la capacité. Au début de chaque aventure, vous obtenez $[(1d6-2) \times 1\ 000 \text{ crédits}]$. Si le total est négatif (sur un résultat de 1 au dé), cela signifie que votre affaire a contracté une dette. Vous avez le choix de régler directement la dette de 1 000 crédits ou bien de ne pas en tenir compte. Dans ce dernier cas, si vous obtenez à nouveau un 1 lors du scénario suivant, alors cette dette est multipliée par 10 et il se trouve qu'elle a été contractée auprès de personnes qui en ont après vous et qui ont les moyens de vous traquer (concurrents, criminels, etc.).

5. Adaptation : le personnage augmente sa CON de 1. Le tymbri est désormais capable de se reprogrammer génétiquement pour faire face à tout un éventail de situations. Il crée un cocoon protecteur dans lequel il doit passer une nuit de repos ininterrompue. Au réveil, son corps a été transformé de manière à s'adapter au mieux. Il peut sélectionner un implant biotechnologique de son choix (voir chapitre 5, page 128) dont il bénéficie des effets avec un rang de 2 jusqu'à nouvel ordre. Si le personnage a déjà un ou plusieurs implants de ce type, il ne peut pas les sélectionner de nouveau.

VOIES CULTURELLES

VOIE DE L'ARISTOCRATIE

Le personnage est issu d'un des milieux qui détient du pouvoir, qu'il soit économique, politique ou médiatique. Sa famille dispose de moyens et d'influence et se considère comme faisant partie de l'élite de la société galactique.

Niveau de vie de départ : fortuné.

Équipement : des papiers officiels, 2d4 comptes en banque avec chacun 1 000 crédits, une unité d'habitation luxueuse.

1. Rente : au début de chaque aventure, vous percevez les rentes de quelque affaire dont vous avez la charge. Vous pouvez faire l'acquisition d'un bien supplémentaire correspondant à votre niveau de vie. Lorsque vous utilisez cette capacité, lancez 1d6.

Sur un résultat de 1, l'objet vous attire des ennuis : dette, bien volé ou qui intéresse des concurrents ou bien des criminels, etc.

2. Influence : glisser le bon billet dans la bonne poche ou

simplement faire étalage de son influence permet souvent de réduire les difficultés rencontrées. Une fois par session, le personnage dispose d'un bonus de matériel de +5 sur un test opposé de CHA contre un individu dont le niveau de vie est inférieur au sien, y compris après avoir pris connaissance du résultat de l'action.





Interrogez chacun dans l'ordre autour de la table. Selon les actions annoncées, répondez :

- en premier aux plus brefs à renseigner : « *Toi, tu montes l'abri automatique, ça va te prendre quelques minutes.* »;
- puis à ceux qui doivent faire un test aux conséquences simples : « *Toi, tu cherches des baies, des champignons ou des graines comestibles, mais la nuit tombe, fais un test de PER difficile, tu dois faire 15... Réussi ? O.K., tu en trouves mais ça va te prendre une demi-heure.* »;
- et en dernier à ceux pour qui votre réponse va entraîner d'autres questions et réponses : « *Tu démarres les senseurs ? Fais un test de senseurs, c'est à dire PER du vaisseau plus ton INT. Il n'y a pas de relevés pour cette planète, donc le ND est de 20.* »; « *Raté...* »; « *L'analyse a débuté, mais pour l'instant, les senseurs ne perçoivent rien de particulier et ont l'air de se contenter d'une analyse générale.* »; « *Est-ce que je peux concentrer l'analyse sur le campement et rechercher des formes de vie ?* »; « *Refais-moi un test de senseurs, ND 15 cette fois !* »; « *Réussi !* »; « *Les senseurs*

accrochent en effet des sources de chaleur suspectes en sous-sol, exactement sous l'endroit où votre vaisseau est posé. L'une d'elles semble se mouvoir et se rapprocher de la personne qui ramasse des baies... »

EN COMBAT

En combat, c'est la règle de l'initiative et éventuellement la position des PJ sur le plan des lieux qui détermine l'ordre de parole et d'action. S'il y a embuscade ou effet de surprise réussi, ce sont les agresseurs qui agissent en premier.

Chacun, à sa phase d'initiative, décide de ce qu'il fait (y compris vous, MJ, pour les PNJ qui sont présents, avec ou contre les PJ) : s'abriter, fuir, attaquer tel adversaire à sa portée, soigner un blessé, parlementer ou vociférer, etc. Appliquez les conséquences en suivant les règles de combat (et la fiche du PNJ, qui peut être un couard et fuir à la première blessure). Puis on passe au personnage suivant.

Il faut presser un peu les joueurs : un round de combat représente 10 secondes, pas le temps de réfléchir. Chacun doit décrire précisément ses gestes au MJ et il

LE MJ DE SCIENCE-FICTION

QU'EST-CE QUE LA S-F ?

« Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes. » (Larousse)

On ne maîtrise pas forcément une partie de science-fiction de la même manière qu'une partie de fantasy. Même si cela reste possible, il y a plusieurs aspects à prendre en compte afin de faire de votre univers un réel objet de science-fiction.

La science-fiction a la réputation, en partie usurpée, d'être plus compliquée à mettre en scène que la fantasy. C'est notamment dû à l'importance des sciences et technologies dans le récit de S-F. Cela implique souvent, du côté du MJ et de l'univers, soit une certaine rigueur et quelques connaissances scientifiques, soit une capacité à masquer toute méconnaissance sous un jargon donnant l'apparence de la technicité.

Toutefois, ce n'est pas inéluctable. Tout d'abord, parce **qu'il n'y a pas une S-F mais une multitude de genres**, depuis les plus techniques (comme l'anticipation ou ce que l'on nomme généralement la « hard science ») jusqu'aux plus farfelus qui ne s'embarrassent que peu du côté technique (dont le « space opera » par exemple). Ensuite, parce que même dans des univers considérés comme « hard science », il n'est pas indispensable que tous les aspects de l'univers proposé soient passés au même filtre. Il n'est pas du tout rare de trouver des univers S-F s'attardant par exemple beaucoup sur un aspect scientifique ou technique particulier en n'accordant pas particulièrement d'importance au réalisme d'autres aspects. Sans oublier la S-F qui attache de l'importance à des réflexions qui ne sont pas du domaine des sciences dures et utilisent la technologie comme un moyen exploratoire de la nature humaine plutôt qu'une réflexion sur la technologie elle-même.

LA SCIENCE (COMME MOTEUR D'INTRIGUE)

Dans science-fiction, il y a « science ». Le récit que vous proposerez à vos joueurs va donc probablement impliquer une ou plusieurs sciences ou technologies. Avec un peu de curiosité et de méthode, cela ne posera pas véritablement de problème, vous verrez. Une chose qu'il vous faut comprendre, c'est qu'il n'est pas nécessaire de connaître en profondeur ce qui vous sert de moteur d'intrigue. Il vous faut simplement en savoir assez pour l'utiliser dans le récit et attiser la curiosité de vos joueurs et leur donner une impression d'exactitude scientifique. **Ce que vous recherchez est la vraisemblance, et non la vérité.**

HARD OU SOFT SCIENCE

Lorsque vous concevez un univers pour *Chroniques Oubliées Galactiques*, il vous faut rapidement vous poser **la question du niveau de vraisemblance scientifique** que vous recherchez. Plus vous penchez vers l'exactitude des principes scientifiques utilisés, plus vous vous rapprochez de ce que l'on nomme la hard science. Au contraire, plus vous vous permettez d'entorses et plus vous penchez vers la « soft science ». Cependant, dans les deux cas, la science et la technologie devraient être au cœur de votre récit.

Exemple : *admettons que vous vous posiez la question de savoir si les vaisseaux peuvent aller plus vite que la lumière dans votre univers.*





POURQUOI LA FOR?

L'utilisation de la Force du personnage pour les tests en 0 g ne traduit pas la puissance du personnage mais sa capacité à doser l'utilisation de cette puissance lors de ses mouvements.

pesanteur terrestre. Il faut donc créer une accélération équivalente. Pour cela on peut utiliser deux méthodes.

Force centrifuge. L'intérieur d'un cylindre ou d'un tore en rotation dont la force centrifuge va générer 1 g et vous plaquer contre la paroi externe de façon à pouvoir y tenir debout. Cependant, ces procédés doivent tourner à moins de deux tours par minute, car les forces générées par la rotation (forces de Coriolis) provoquent des vertiges et nausées.

Force d'accélération des moteurs. Un vaisseau avec propulsion générant une accélération stable et continue de 1 g. Les passagers peuvent alors se tenir debout dans le même sens que l'accélération. Ensuite, le vaisseau pourra amorcer une décélération de même

intensité avant d'atteindre sa destination et les passagers se tiendront alors dans le sens opposé.

(DÉS)ORIENTATION

Lorsque vous vous retrouvez en microgravité, la notion de haut et de bas n'a plus vraiment de sens, et cette désorientation fait qu'il devient aisé d'être désorienté même dans un espace réduit et connu. L'orientation dépend du cadre de référence dans lequel vous évoluez. Comme deux tiers des astronautes, pendant les premiers jours, vous serez atteint par le « mal de l'espace » (vertige, sueurs, nausées) lié à la perte d'équilibre. Votre corps, habitué depuis des millénaires d'évolution à la gravité terrestre, se retrouve désorienté.



Tissus régénérants (B). Les tissus superficiels du sujet sont remplacés par des tissus performants capables de se reconstruire plus efficacement. En plus de la récupération normale de ses PV, s'il n'est pas affecté par une blessure grave, le personnage récupère X PV par heure. Le temps de récupération des blessures graves est en outre divisé par deux. Enfin, le personnage n'est pratiquement pas affecté par les effets visibles du vieillissement et conserve une apparente jeunesse.

TRANSHUMANITÉ ÉMERGENTE

CHANGEMENT DE COUILLE

Accéder au rang supérieur de la *voie du post-humain* signifie nécessairement changer de coquille. C'est un processus dangereux, coûteux au niveau énergétique et qui suppose d'avoir accès à un corps de remplacement. Ceux-ci sont créés et élevés dans des couveuses dédiées spécifiquement pour certains clients. Chaque coquille est payée à la livraison, mais les clients établissent généralement un programme précis à l'avance : c'est ce qui fait que les coquilles utilisées dans les rangs supérieurs sont plus performantes que les premières : elles ont été « couvées » plus longtemps.

À tout moment, il est aussi possible d'effectuer un transfert vers une coquille en tout point identique à l'actuelle. Ceci est moins coûteux et exténuant, et ne nécessite pas l'acquisition d'un nouveau rang dans la voie. Lorsque cela arrive, il n'est donc pas nécessaire



UNE MISSION DE ROUTINE

EN QUELQUES MOTS...

Enfermés dans une station menacée d'être assimilée par un organisme alien qu'ils ont eux-mêmes introduit, les PJ devront tout faire pour rejoindre leur vaisseau et si possible sauver d'innocents vacanciers...

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Action

PJ • 4-6 de niveau 1

MJ • Intermédiaire

Joueurs • Découverte

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆☆

Ce scénario court particulièrement adapté pour une découverte sur le pouce de Chroniques Oubliées Galactiques.

INTRODUCTION

La semaine avait bien commencé : cela faisait un moment que votre équipage ne s'était pas vu proposer de mission, et les finances ne sont pas au beau fixe ... Alors quand on vous a chargé de récupérer des échantillons de moisissure rare sur une planète désertique reculée – le tout contre une somme rondelette –, vous ne vous êtes pas fait prier ! L'opération était un véritable jeu d'enfant et, cerise sur le gâteau, votre commanditaire – un artiste en vogue apparemment – vous a invités sur Epsilon, une station spatiale balnéaire de grand standing où vous pourriez lui livrer directement la marchandise. La chose faite – sans trop s'étendre sur l'usage récréatif auquel est destiné l'échantillon –, vous allez pouvoir profiter d'une journée de soins de luxe aux frais de la princesse !

C'est le bon moment pour décrire vos personnages.

Cela étant ... Introduire une forme de vie alien habituée à un environnement aride dans une station chargée d'humidité n'était sans doute pas l'idée du siècle. Vous avez commencé à le réaliser alors que vous étiez occupés à profiter d'un massage vénusien et que les premiers cris ont retenti, suivis immédiatement par l'émergence d'une mousse brunâtre qui a englouti

plusieurs membres du personnel et vacanciers. Rattrapés par vos vieux réflexes, vous avez pris vos jambes à votre cou pour atteindre le spatiodock et votre vaisseau avant que l'horreur fongique engloutisse toute cette station !

Vous courez donc à travers les coursives, poursuivis par la chose qui gagne en taille de seconde en seconde, et atteignez la zone de transit au bout d'un temps qui vous paraît interminable. Vous refermez immédiatement la cloison derrière vous, constatez que vous n'êtes pas les seuls à avoir trouvé refuge ici : des membres du personnel, dépassés par la tournure prise par les événements, tentent de calmer des passagers hystériques tentant coûte que coûte d'atteindre le hangar. La zone est plongée dans le chaos le plus total !

MODE D'EMPLOI

La scène 1 nécessite que deux personnages s'entraident pour la mener à bien. Lisez le paragraphe d'introduction de chaque section avant de demander aux joueurs ce qu'ils comptent faire. Faites-leur comprendre l'urgence de la situation et le caractère critique de chaque scène. Gérez les actions tour par tour suivant l'ordre d'initiative. Dès que les PJ atteignent le dock (après résolution de la scène 2), déclenchez la scène finale.

ET MON ÉQUIPEMENT ? (SCÈNE OPTIONNELLE)

Délestés de leurs armes à l'entrée de la zone de transit par mesure de sécurité, les PJ n'auront probablement sur eux

